

# Introduction à la notion d' Avatar

dans les « je vis des hauts »

Table ronde sur « *le corps objet* » dans le cadre de la journée d'étude sur:

***Hyper sexualisation, pornographie prostitution***

***à l'heure des NTIC***

Tours le 22-01-2015

Arnaud SYLLA Psychologue clinicien Centre Oreste- CHC  
Association Hébé - Adolescences, psychanalyse et sciences affines  
66 Boulevard Béranger 37000 TOURS  
[www.asso-hebe.fr](http://www.asso-hebe.fr)

# Pour introduire...

- Qu'est ce qui est véhiculé aujourd'hui à l'ère numérique à travers l'affichage ostentatoire de la valeur « corps » au détriment du monde de la pensée ? (**A. BIRRAUX**, 2006)
- Le modèle horizontal: le réseau n'est pas le lien! avec le cyberspace nous constatons de nouvelles modalités de lien social et d'expression de soi. (**D. TEXIER** 2011)
- Quel est le rôle et l'influence des NTIC sur le déroulement des processus de subjectivation ? (**P. GIVRE**, 2013)

# Vignettes cliniques

- **Frank** en impasse dans son processus de subjectivation: errance en monde ouvert dans Skyrim et RSA IRL.
- **Noé** en errance IRL se restaure dans WOW, évocation d'une rencontre thérapeutique authentique.
- **Lise**: du mutisme et replis social, à l'ouverture à l'autre grâce au « Je Vis des Hauts! »

# À l'origine...

- Un avatar est une des dix réincarnations humaines de Vishnou qui, deuxième dieu de la triade hindoue, a pour mission d'assurer la conservation de l'univers créé;
- Concept de *mimésis* chez Aristote consistant en l'imitation du réel par la littérature;
- Terme ensuite utilisé à propos de la *tekhné*, l'art qui copie la nature.

**(F. GEORGES, 2007)**

# À l'origine...

- Le terme avatar renvoie également à une évolution par transformation, c'est aussi une mésaventure, un accident, un impondérable

*(Le petit Robert, 2000)*



# Éléments de définition dans les mondes numériques

Terme générique qualifiant les figurines chargées de représenter les utilisateurs dans les mondes virtuels auxquels ils accèdent par leurs écrans.



# Éléments de définition dans les mondes numériques

L'avatar peut être réduit à une sorte de logo, ou s'enrichir d'un grand nombre de détails personnels, il est indispensable pour entrer et interagir dans les espaces virtuels.



# Quel est le rôle des avatars?

Éprouver des émotions et des sensations sans courir aucun des risques réels qui y sont normalement attachés.

Changer de peau.





# Quel est le rôle des avatars?

Cf **D. Anzieu** « le moi peau » (1985):

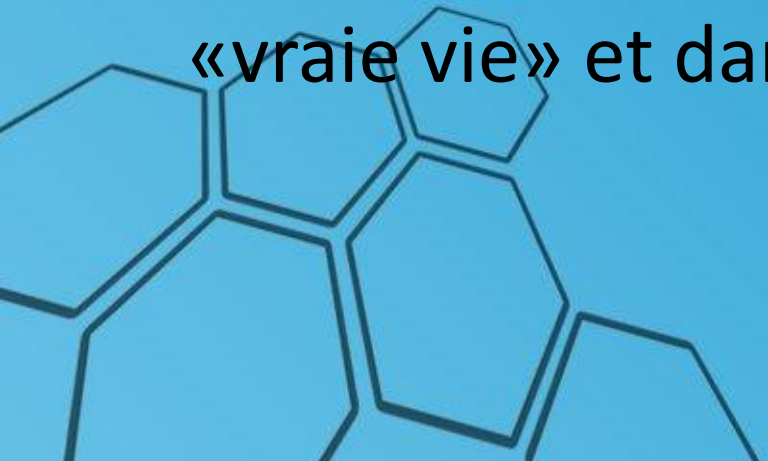
*l'enveloppe cutanée est une métaphore privilégiée de nos limites psychiques et des interfaces de notre Moi. Chacun est « dans » sa peau et on n'entre en contact avec le monde environnant qu'à travers elle.*



# Assemblage d'objets partiels?

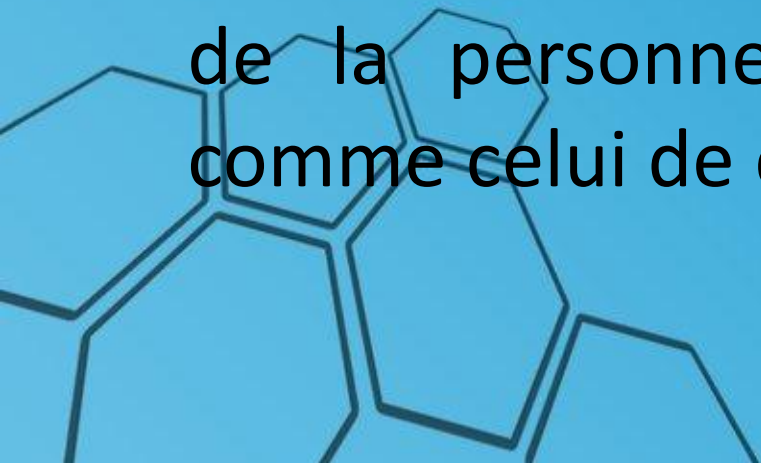
les avatars sont des assemblages numériques qui ont pour vocation d'éveiller le désir et ils n'ont de limite que la puissance de calcul des ordinateurs .

Les expressions utilisées pour désigner les sources du désir sont différentes dans la «vraie vie» et dans les mondes virtuels:



# Assemblage d'objets partiels?

- Dans les mondes numériques, les diverses caractéristiques de votre avatar que vous pouvez successivement lui ôter sont désignées d'un seul mot : elles sont des « objets »
- On peut désigner comme « objets » tout ce qui est susceptible de mobiliser le désir, celui de la personne qui décide de s'en parer comme celui de celle qui en est séduite.



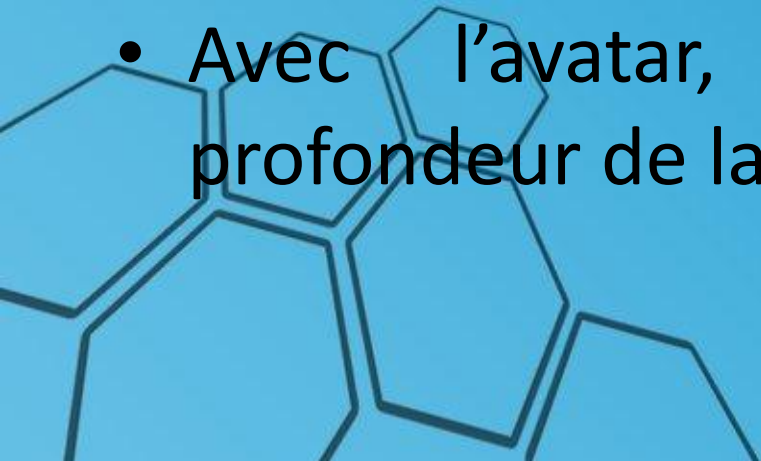
# Assemblage d'objets partiels?

- Dans ces cyberespaces, les objets qui mobilisent le désir sont aussi le seul moyen par lequel l'utilisateur de ces espaces est invité à le satisfaire.
- L'avatar n'est pas seulement un point de départ du désir, il est aussi son point d'arrivée.



# Assemblage d'objets partiels?

- Le désir, éveillé par l'avatar, est censé se satisfaire dans l'avatar. Il ne peut rien donner d'autre que ce qu'il montre. Car dans les mondes numériques, tout est visuel. Il faut donc se contenter de ce que notre regard et notre oreille peuvent saisir.
- Avec l'avatar, nous sommes dans la profondeur de la surface.



# Originalité des espaces virtuels selon **S. TISSERON** (2009)

- Le corps est le premier dispositif d'image auquel l'homme ait affaire.
- Avec les images virtuelles, le modèle de l'image n'est plus le monde réel, mais la réalité intérieure, c'est-à-dire l'image psychique.
- Rapports dialectiques entre le monde interne et externe



# Que cherchons nous dans les images matérielles?

- Pouvoir y entrer comme dans un espace réel, et en même temps pouvoir les transformer bien plus facilement que celui-ci (d'un simple clic ! )
- Ces deux désirs correspondent aux deux formes d'opérations psychiques qui sont la condition de notre imagination et que **S. Tisseron** (1995) a appelé respectivement *les schèmes d'enveloppe* et *les schèmes de transformation*.





# Que cherchons nous dans les images matérielles?

***« Les pouvoirs que nous attribuons aux images sont le reflet des opérations psychiques de base qui nous permettent de penser nos images intérieures. »***

**S. TISSERON (2009)**





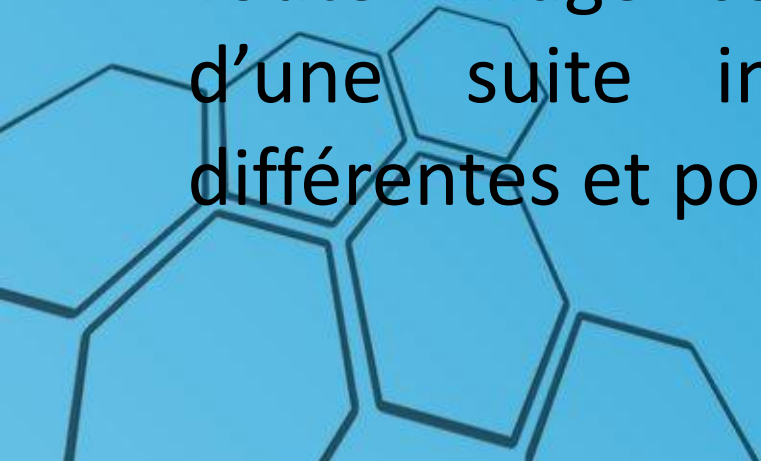
# Le pouvoir d'enveloppe des images

- Chaque image est constituée en **un territoire** dans lequel nous sommes invités à entrer pour **l'explorer**, un peu comme s'il avait le pouvoir de nous **contenir**,
- Ces images éveillent des **expériences émotionnelles et sensorielles**
- Voir c'est toujours voir avec



# Le pouvoir de transformation

- Les images peuvent contribuer à modifier l'objet qu'elles figurent, que les sémiologues appellent leur « référent »
- Les images peuvent également contribuer à changer leur spectateur
- Toute image constitue le point de départ d'une suite infinie d'images légèrement différentes et pourtant presque semblables.



# Être spectateur de ses propres actions

- Caractéristique essentielle qui crée le mouvement qui permet de prendre du recul.
- Cela ne veut pas dire que c'est une possibilité utilisée à chaque fois. Cf jeu répétitif et stéréotypé. Dans ce cas il peut s'agir de se défendre contre une représentation, un danger plus grand que l'on cherche à fuir.



# Triple support de symbolisation

## ✓ La symbolisation imagée

Créer un avatar c'est donner une apparence (somme d'objets partiels), et se séparer de notre aspect réel de l'apparence par laquelle nous rentrons en contact avec autrui.

L'avatar qui est appelé à nous représenter nous ressemble de moins en moins, il est le plus souvent le lieu d'une mise en scène fantaisiste.

# Triple support de symbolisation

- ✓ **La symbolisation imagée**
- ✓ **La symbolisation mimo-gestuelle**

La symbolisation engagée par l'avatar est ensuite sensori-motrice. L'avatar peut se mouvoir, et de plus en plus interagir en mettant en scène des émotions.



# Triple support de symbolisation

- ✓ **La symbolisation imagée**
- ✓ **La symbolisation mimo-gestuelle**
- ✓ **La symbolisation verbale**

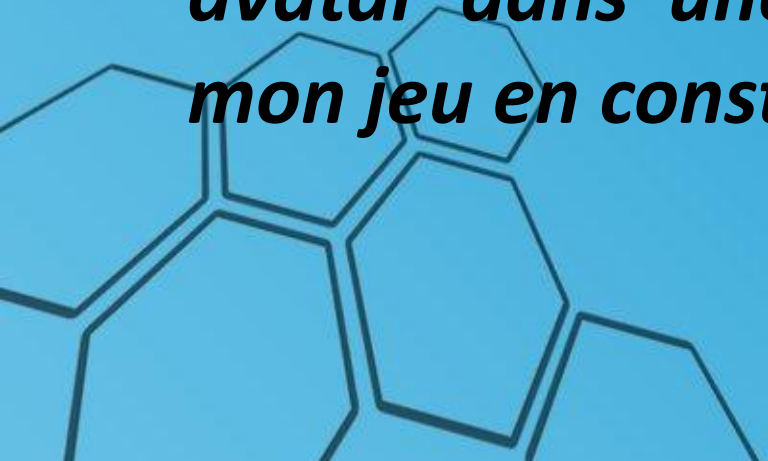
le choix du nom de son avatar, et les propos qu'on lui fait tenir, relève des formes verbales de la symbolisation.



# Triple support de symbolisation

- ✓ La symbolisation imagée
- ✓ La symbolisation mimo-gestuelle
- ✓ La symbolisation verbale

L'ensemble de ces trois formes de symbolisation me permet ***d'engager mon avatar dans une histoire et de transformer mon jeu en construction narrative.***



# Importance des avatars

- **Élément majeur de la nouvelle culture:** renvoie aux identités multiples, toujours en transformation et impossible à appréhender dans sa complexité.

Ils participent aux processus de symbolisation, par chacun, de son histoire personnelle.





# Importance des avatars

- **Leur bon usage suppose que l'on puisse traiter les mondes virtuels comme des espaces transitionnels**

Dans le cas contraire, on parlera de dépendance pathologique au virtuel.



# Bibliographie et références

ANZIEU D. (1985). *Le Moi-Peau*. Paris : Dunod.

BIRRAUX. A. (2004). *Le corps adolescent*: Bayard.

GEORGES, F. (2007). *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'Art, Université Paris I Panthéon Sorbonne.

GIVRE, P. (2013). Figures virtuelles et « jeux auto-subjectivant », In *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*: Dunod.

TEXIER, D. (2011). *Adolescences contemporaines* : Eres.

TISSERON, S. (2009). L'ados et ses avatar, In *Adolescence* , 2009/3n°69.

TISSERON, S. (1995). *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*: Dunod.

*Le nouveau petit Robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. Nouv. éd. mise à jour. Dictionnaires le Robert, 2000.



# Association Hébé

## ***Adolescences, Psychanalyse et Sciences Affines***

- *organisation de colloques, de séminaires*
- *soutenir des projets innovants de soins psychothérapeutiques, et recherche clinique*
- *lieu ressource en formation sur l'adolescence*



[www.asso-hebe.fr](http://www.asso-hebe.fr)



associationhebe@hotmail.fr



Sur Facebook

66 Bd Béranger 37000 TOURS

Tel: 06 61 36 20 76

fax: 02 47 80 16 95

